



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Media sosial adalah tempat untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain menggunakan jaringan internet. Media sosial menjadi media yang berkembang pesat setiap harinya, karena penggunaanya terus bertambah diseluruh dunia. Dengan perkembangan yang pesat, perusahaan – perusahaan besar mengambil kesempatan ini untuk mempromosikan produksi mereka dan menarik perhatian orang melalui promosi dan iklan.

Media sosial juga sebuah aplikasi pengembangan perusahaan, alat pemasaran yang menghubungkan antara penjual dan pembeli (Marjorie Clayman). Media yang ditargetkan oleh perusahaan biasanya berupa jaringan sosial, dimana banyak orang berinteraksi dan berkunjung untuk berbicara seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan lain – lain. Bentuk promosi yang digunakan bisa berupa video (animasi atau iklan pendek) atau gambar poster. Penggunaan media sosial sebagai jalur promosi dapat meningkatkan pendapatan perusahaan, mengurangi hasil pengeluaran mereka, dan lebih efisien untuk menyebarkan informasi secara luas.

Dari penggunaan media sosial, perusahaan juga mulai mengembangkan dirinya membuat konten lebih banyak. 80% perusahaan besar di Asia tercatat menggunakan media sosial sebagai pemasaran and komunikasi, meningkat dari tahun ke tahun dalam media digital (Latief 2011). Video dalam media sosial menjadi metode populer untuk menjadi sarana pemasaran produk, karena membuat hubungan interaksi lebih mudah dan pembeli mengerti lebih jelas dari tampilan fisik produk atau jasa yang ditampilkan juga.

Alasan penulis memilih bekerja di Kompas Gramedia adalah mencari pengalaman kerja dan menunjukkan hasil pembelajaran animasi saya kepada perusahaan besar. Selain animasi, saya juga ingin merasakan kegiatan dan kerjaan yang harus dilakukan sebagai *Illustrator*, atau dikenal juga sebagai visual artis.

Bekerja dibawah perusahaan besar seperti Kompas Gramedia bagi penulis adalah sebuah tantangan dan kehormatan besar untuk melaksanakan kerjanya, terutama dalam mencari solusi dalam suatu masalah yang saya kurang mengerti. Untungnya di dalam ruang kantor, terdapat orang – orang yang mudah diajak bekerja sama untuk mencari solusi bersama seperti 1 tim besar. Pengerjaan magang ini membuat penulis mengerti pembuatan video promosional, terutama dalam *Instagram* dan *Facebook*. Berserta karakter mascot yang digunakan untuk menarik perhatian orang – orang terutama anak kecil.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari kerja magang ini adalah melaksanakan kelas *internship* yang bebobot 4 sks. Kartu magang (KM) nomor 3 sampai dengan 7 harus diisi bersama dengan hasil kerja magang dengan periode minimal 3 bulan atau 320 jam kerja.

Tujuan dari kerja magang ada 2 tujuan, pertama adalah memenuhi nilai kelas *internship* sebagai salah satu syarat kelulusan perkuliahan. Tujuan selain itu adalah mendapatkan pengalaman bekerja di perusahaan besar, membuat penulis mendapat pengalaman kerja dalam bidang media terutama dalam ilustrasi dan desain.

Penulis juga menguji pembelajaran dan aktifitas yang dilakukan selama masa perkuliahan penulis dalam kerja magang ini. Dari aplikasi pekerjaan yang penulis bisa lakukan sehari – hari, sampai program yang penulis jarang atau tidak bisa dipakai. Dalam pengalaman ini, penulis berharap berkembang lebih lanjut untuk memahami semua program dan aplikasi setelah lulus.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Kerja magang dimulai dari tanggal 12 Agustus sampai dengan 31 Oktober 2019. Pelaksanaan kerja magang dimulai setiap hari Senin sampai Kamis, sekitar jam 8 atau 9 pagi hingga jam 17.00 atau 18.00 sore. Istirahat di mulai sekitar jam 12.00

sampai jam 13.00 siang, dengan pengurangan 1 jam kerja untuk efisiensi jam kerja. Setiap hari sebelum memasuki kantor, para peserta magang diwajibkan untuk menukar KTP (Kartu Tanda Pedudukan) di meja informasi daerah lobi lantai dasar untuk mendapatkan kartu akses masuk.

Sebelum proses magang dimulai, penulis mengirimkan *Curriculum Vitar* (CV) dan portofolio karya penulis ke Kompas menggunakan *e-mail*. Beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan respon balik dari Pradikha Bestari, selaku editorial di Kepustakaan Populer Gramedia (KPG). Penulis diundang untuk bertemu dengan Pradikha pada tanggal 8 Agustus, diajak keliling melihat tempat kerja yang penulis akan ditempatkan dan membincang proyek yang akan dilakukan oleh penulis nanti. Setelah bertemu dengan Pradikha, penulis pergi ke kantor *Human Resources* (HR) Kompas untuk memberikan data diri dan menerima penjelasan lebih lanjut dalam proses magang. Penulis diberikan kartu magang yang diwajibkan untuk dikalungkan setiap hari dalam proses magang, dan berlaku sebagai identitas sementara dalam gedung Kompas.

Selama proses magang berlanjut, penulis mengerjakan KM-03 hingga KM-07 yang terdiri dari kartu kerja magang sebagai lembaran absensi harian, laporan realisasi kerja magang sebagai lembaran absensi mingguan, penilaian kerja magang, dan laporan penyerahan kerja magang.